
PlayStation
真・女神転生II
ATLUS

真・女神転生Ⅱ

ごあいさつ

この度は、アトラスの"プレイステーション"ソフト
「真・女神転生Ⅱ」をお買い上げいただき、
誠にありがとうございます。
ご使用の前にこの「解説書」をよくお読みいただき、
正しい使用法でお楽しみください。
なお、この「解説書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

※登場する人物・場所・団体等の名称はすべて架空のものです。

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 2~8ブロック

SLPM 86924

CONTENTS

STORY

かつて「東京」と呼ばれた大都会は、
幾多の大変動に見舞われながらも、
今また「TOKYOミレニアム」として生き残っていた。
……「TOKYOミレニアム」。
救世主の降臨が近いと唱え人々の信仰を集めたメシア教の街。
千年王国の実現を目指して造られたが、
そこには未だ救世主も神も現れていない。
いつの間にか市民の間に厳然とした階級の差ができあがっていた。

「ミレニアム」を統治する、管理機構、通称「センター」。
「センター」直属のエリートにして、警察権をも有する「テンプルナイト」。
「センター」への出入りまでが許可されている、第1級市民。
「アームターミナル」の所有が許可されている、第2級市民。
「ミレニアム」内での居住が認められているだけの、一般市民。

「TOKYOミレニアム」で最も栄える一画、「ヴァルハラ・エリア」。
今日も生と死を掛けた格闘が繰り広げられ、
人々は熱狂していた。
最近、まさに彗星の如く現れた戦士「ホーク」。
彼の強さに観衆は目を見張った。
彼は連戦連勝し、さらに人々を熱狂させた。
だが彼の素性、正体を知る者は誰もいなかった。
彼自身を含めて……

199X 「東京大破壊」
トールマンがICBMのボタンを押す。

203X 「東京大洪水」
大規模な地殻変動により東京近郊が陥没、浸水。

203X 「共同体社会成立」
メシア、ガイア教徒問わず誰でも受け入れられた自由な集団組織であった。

204X 「メシア教の台頭」

「ガイア教暴動」
メシア教会の統治に反対するガイア教団とガイア教徒が暴動を起こすが、テンプルナイツにより鎮圧される。

205X 「センター完成」
大資本を利用し旧カテドラルを「センター」と名付け完成させ、都市国家計画を「ミレニアム」と宣言。

「デモノイド開発」
労働力確保のため人造生物の開発が進む。

206X 「ミレニアムほぼ完成」
ヴァルハラやファクトリー（生産エリア）など人々を収容するための施設がほぼ完成する。
カジノ等の娯楽施設も設置。

「環境汚染」
温暖化やオゾン層破壊、放射能汚染などミレニアム以外の地域が生存不可能な状態になってきた。それにともなって完全環境施設のミレニアムに人々が集中する。

「テンプルナイツ特殊警察化」
数回におよぶガイア教徒によるデモ、暴動を鎮圧してきたテンプルナイツはセンターに評価され、エリート化していった。またさらに、特殊警察のような存在になった。センターの管理体制強化の現れでもある。

20XX そして、救世主が誕生した………

キャラクター紹介

ストーリーを進めていくうちに、主人公の前に多くのキャラクターが出現します。
ここではキーとなる人物について紹介しましょう。



ホーク

自らの名前すら忘れてしまった少年。岡本会長に拾われ、ジムでトレーニングの日々を送る。



ヒロコ

ホークに助けを求めるセンターの住人。ホークの心には彼女の名前が深く刻み込まれている。



ベス

センター直属のテンプルナイト。ホークのパートナーとして付き従う。





岡本会長

記憶をなくして倒れていたホークを鍛え上げた、弱小ジムの会長。ライバルである羽田ジムの会長とは犬猿の仲。

ダレス

自らを救世主と名乗り、ホークを倒そうとする男。強靱な肉体の持ち主。





ザイン

センターを管理する謎の男。ミレニアムを統治するはずのセンターの不穏な動きに気付き始める。

ギメル

センターが目指す理想郷"アルカディア"エリアを管理している少年。



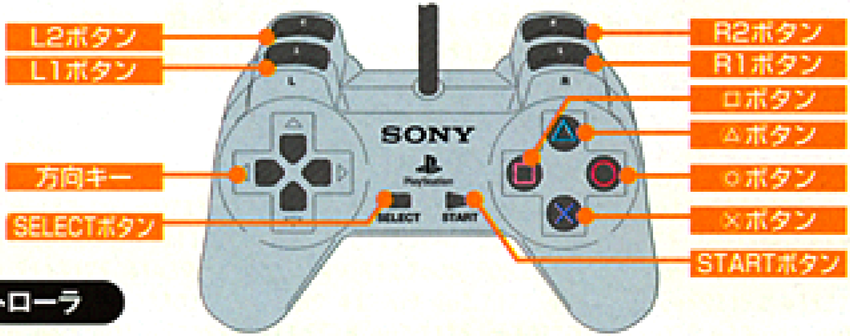
基本操作方法

基本操作方法を説明します。フィールドとダンジョンでは操作が違うので注意しましょう。

「真・女神転生II」ではフィールド（2D）とダンジョン（3D）画面の2つを行き来することで物語が進みます。以下では、各場面ごとのボタン操作方法を説明します。

アナログコントローラ





コントローラ

▶ フィールド画面時の操作

方向キー上	上方向へ移動/カーソル上移動
方向キー下	下方向へ移動/カーソル下移動
方向キー左	左方向へ移動/カーソル左移動
方向キー右	右方向へ移動/カーソル右移動
左スティック	使用しません
右スティック	使用しません
STARTボタン	システムメニューの呼び出し
SELECTボタン	使用しません
○ボタン	決定/コマンド画面の呼び出し
□ボタン	ダッシュ移動/オールキャンセル
△ボタン	コマンドヘルプ
×ボタン	キャンセル/ダッシュ移動
L1ボタン	ページ切り替え
R1ボタン	ページ切り替え
L2ボタン	使用しません
R2ボタン	デビルアナライズ

▶ ダンジョン画面時の操作

方向キー上	前進/カーソル上移動
方向キー下	180度ターン/カーソル下移動
方向キー左	左90度ターン/カーソル左移動
方向キー右	右90度ターン/カーソル右移動
左スティック	使用しません
右スティック	使用しません
STARTボタン	システムメニューの呼び出し
SELECTボタン	使用しません
○ボタン	決定/コマンド画面の呼び出し
□ボタン	ダッシュ移動/オールキャンセル
△ボタン	コマンドヘルプ
×ボタン	視点固定移動/キャンセル
L1ボタン	左移動/ページ切り替え
R1ボタン	右移動/ページ切り替え
L2ボタン	オートマップ
R2ボタン	デビルアナライズ

▶ システムメニュー画面について

ゲーム中にSTARTボタンを押すと、システムメニューを呼び出すことができます。

QUIT
その場でセーブを行い、ゲームを中断します。タイトル画面のCONTINUEコマンドで再開できます。

LOAD
セーブポイントでセーブしたゲームデータをロードします。

CONFIG
ゲーム中の各種設定を行う事ができます。



ゲームの始め方



冒険へ旅立つ前に、ゲームの始め方とセーブの方法を把握しておきましょう。

NEW GAME **ゲームを最初からプレイする**

ゲームを最初からプレイします。タイトル画面でNEW GAMEを選択すると、プロローグが始まり、ストーリーが展開していきます。



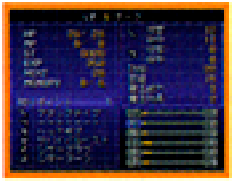
▶ 最初からゲームを始める



始めてゲームをプレイすると、とあるジムの中からスタートします。記憶をなくした主人公（ホーク）は、ジムの会長・岡本からトレーニングの指示を受けることになります。まずは会長の話を聞いてから、ヴァーチャル・バトルでトレーニングを行いましょう。この中では敵に倒されてもゲームオーバーになることはないので、基本的な戦い方を身に付けておくといいでしょう。また、敵を倒すことで主人公のレベルがアップします(P11)。また、ストーリーが進むうちに、ホークは少しずつ記憶を取り戻し、自分やパートナーなどの名前を入力できるようになります。



パラメータの振り分け方

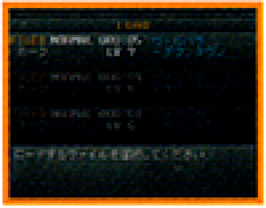


敵を倒し、一定の経験値が貯まるとレベルアップします。レベルアップすると右のパラメータ設定画面に移り、全6項目のパラメータの中から能力をアップさせられます。方向キーの上下で項目を選び、方向キー右あるいは◎ボタンで能力ポイントを増やしてください。設定を終えたら「YES」を選択して終了です。

名前の入力方法

入力画面では方向キーの上、下、左、右でカーソルを動かし、入力したい文字に合わせてください。◎ボタンで文字を決定、⊗ボタンで1つ前の文字を削除します。入力し終えたら「END」にカーソルを合わせ、◎ボタンを押して決定すれば完了です。

LOAD GAME セーブした箇所からゲームをプレイする



セーブをしたところからゲームを再開します。セーブデータの入ったメモリーカードをメモリーカード差込口1に挿入し、LOAD GAMEを選択してください。右の画面が表示されたら、方向キーの上下でファイルを選択、◎ボタンで決定します。

セーブ方法について

ゲームデータのセーブは、セーブポイント（P32）や、システムメニュー内の「QUIT」コマンドで行えます。2ブロック以上の空き容量のあるメモリーカードをメモリーカード差込口1に挿し、方向キーの上下で「記録」を選択後、セーブするファイルを選び◎ボタンで決定するとセーブを行います。なお、「QUIT」コマンドは簡易セーブなので、ファイルは1つしかありません。CONTINUEで再開するとセーブデータは消去されます。



基本画面の見方



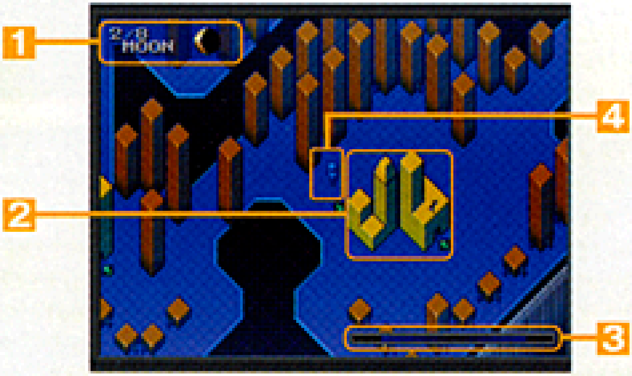


フィールドとダンジョンでは、それぞれ画面の見方が異なるのでしっかり理解しておきましょう。

フィールドとダンジョン画面の見方について

「真・女神転生Ⅱ」では大きくわけて2種類の画面があります。パーティのアイコンを操作して町を探索するフィールド画面、そして建物の中を主人公の視点から操作するダンジョン画面です。以下で、各画面の見方を説明しましょう。

フィールド画面の見方



1 月の満ち欠けを表します。

2 建物です。内部に入ると3Dダンジョン画面に切り替わります。

3 E.A.（エネミー・アピアランス）インジケーターです。そのエリアの敵出現割合を表します。青～緑は安全ですが、黄～赤になると敵の出現頻度が高いことを表します。

4 パーティのアイコンです。フィールド画面ではこのアイコンを操作して移動を行います。

ダンジョン画面の見方

1 月の満ち欠けを表します。
2 現在向いている方角を表示します。
3 所持しているマグネタイトの量を表します。
4 ダンジョン画面です。扉の前で方向キーの上を押すと、中に入ることができます。
5 E.A.インジケーターです。フィールド画面と同様、敵の出現頻度を表します。
6 各メンバーの残り体力（HP）と魔力（MP）を表します。赤いバーがHP、青のバーがMPをそれぞれ表し、バーが短くなるほど少ないことを意味します。HPが0になると死んでしまいます。



▶ ダンジョン内で表示されるショップなどの名称

プレイヤーの視点で探検するダンジョン内は3D画面で表示されます。部屋や館の入口の正面に立つと、その部屋の名前が表示されますので、必ずチェックしておきましょう。また、主人公のCOMPを利用すればオートマッピングで現在地と周囲のマップを見ることができます。





コマンドの説明



ここではフィールド画面で使用できる6つのコマンドについて説明していきます。

戦闘時以外にできる6つの行動



戦闘時以外のフィールド／ダンジョン画面で◎ボタンを押すと、6つのコマンドが表示されます。このコマンドでは、パーティメンバーの調整や、魔法、アイテムの使用などが行えます。常に万全の準備をしておきましょう。

COMP［コンピュータ］

主人公が身につけているアームターミナルを介して、右の6つの行動を行います。仲魔を呼び出したりCOMPに戻したりと、仲魔に命令を出す重要な行動ですので確実にマスターしておきましょう。また、その他の機能であるオートマッピングやデビルアナライズを使用すれば、ダンジョンの探検や戦闘を行いやすくなるでしょう。



COMPで使用できる行動

1 SUMMON
2 RETURN
3 LEAVE
4 AUTOMAP
5 RECOVER
6 ANALYZE

召喚する SUMMON

主人公のCOMPに入れてある仲魔をパーティに加えます。呼び出すためにはお金、連れ歩くにはマグネタイトが必要です。



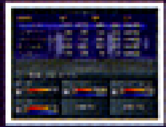
戻す RETURN

パーティに加わっている仲魔をコンピュータの中に戻します。戻す場合にはお金を消費することはありません。



外す LEAVE

COMP内の仲魔を削除します。1度外してしまうと、再び会話か合体をして仲魔にしなければならないので注意しましょう。



オートマップ AUTOMAP

3Dダンジョン内のマップを表示します。パーティが通過したエリアのみ表示されます。パーティは緑色のアイコンで表され、方向キーでマップを動かすこともできます。

回復 RECOVER

自動回復を行うコマンドです。このコマンドを実行すると、所持している回復魔法（アイテム）を自動的に使用し、パーティメンバー全員のHPを回復します。

解析 ANALYZE

遭遇して倒したことのある悪魔に関する詳細なデータを閲覧することができます。



●ゲーム中にSTARTボタンを押すとシステムメニュー画面が表示されます。ここでCONFIGを選択すると、ゲーム中の各種設定を行うことが可能です（P9）。



※ "AUTOMAP"、"RECOVER" 以外のコマンドは、プログラムを入手するまで使用できません。

MAGIC［魔法］



パーティメンバーの魔法を使用することができます。まず各キャラクターの魔法リストの中から、使用する魔法を選択し、続けて対象キャラクターにカーソルを合わせて決定してください。なお、画面右上には各魔法の効果が表示されます。

ITEM［アイテム］



ITEMのコマンドを選択すると、さらに右の4つの行動が選択できます。さまざまなアイテムを駆使することで、冒険をさらに効率よく進めることができるでしょう。

ITEMで使用できる4つの行動

1 USE
2 SORT
3 ORDERING
4 DROP

使う Use 入手したアイテムを使用します。方向キーの上下で使いたいアイテムにカーソルを合わせ、○ボタンで使用できます。

捨てる Drop 所持しているアイテムを捨てます。方向キーの上下でアイテムを選択し、○ボタンで決定してください。

自動で並び替える Sort 所持アイテムを自動的に並び替えます。SORTを選択するとリスト中のアイテムが種類別に分類されて整頓されます。

手動で並び替える Ordering 所持しているアイテムを手動で並び替えます。方向キーの上下でアイテムを選択、○ボタンで決定してください。

EQUIP［装備］



入手した武器、防具などのアイテムを装備するコマンドです。まず右の画面が表示されたら、方向キーで装備する箇所（剣/銃/頭/体/腕/足/弾丸）を選択、続いて装備するアイテムを選択、◎ボタンで決定してください。R1、L1ボタンを押すと、キャラクターを切り替えることができます。

STATUS［ステータス］

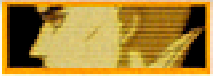


各キャラクターに関する詳細なデータを表示します。パーティメンバーのリストが表示されたら、方向キーでキャラクターを選択し、◎ボタンで決定してください。なお、ステータス画面では所持しているアイテムのリストや、魔法のリストを閲覧することもできます（P21）。

CHANGE［並び替え］



パーティの隊列を変更するコマンドです。移動させたいキャラクターを選択した後、移動させる場所を指定します。パーティパネルの上段に表示されているものが"前衛"、下段が"後衛"です。前衛のほうが敵の攻撃を受けやすく、後衛のほうが比較的攻撃を受けにくくなります。



ステータス画面の説明





ステータス画面の見方を覚えて、パーティの状態を常にチェックしておきましょう。

パーティの状態を把握する

パーティの状態は、ステータス画面で見ることができます。ここでは各キャラクターの各種能力を始め、さまざまな項目をチェックできます。突然の戦闘に備えて、常にステータスを把握して万全の態勢を整えましょう。

ステータス画面の見方

【人間】



1 現在のレベルと名前を表します。
2 ヒットポイントです。現在値/MAX値として表示されています。
3 マジックポイントです。現在値/MAX値として表示されています。
4 ステータス異常が表示されます。
5 現在の経験値を表します。
6 次のレベルまでに必要な経験値です。
7 所有している仲魔の数です。
8 各部位に装備しているアイテムです。
9 能力値を表します（P20参照）。
10 能力値パラメータです。青い部分は装備品による上昇を表します。

【仲魔】



1 仲魔の種族、レベル、名前です。
2 仲魔の属性を表します。
3 ヒットポイントです。
4 マジックポイントです。
5 ステータス異常を表します。
6 抗体ポイント（CP）です。マグネタイトの消費量に影響します。
7 仲魔が所持している魔法や特殊な技です。
8 能力値を表します。
9 能力値パラメータです。

▶ ステータス　ステータス異常には下記の16種類が存在します

DEAD/DYING	瀕死の状態もしくは死んでいることを表します。
STONE	石化の状態を表します。一切の行動を行うことができません。
PALYZE	体が麻痺しています。行動ができず歩くたびにダメージを受けます。
FREEZE	凍結して体が固まり、動けません。
SLEEP	睡魔に襲われ眠りに落ちています。数ターンの間動けません。
BIND	金縛りによって動きを封じられています。数ターンの間動けません。
PANIC	精神が冒され混乱しています。この間は不思議な行動をとります。
HAPPY	幻覚につつまれています。指示どおりに動かないことがあります。
CLOSE	魔法を封じられ、使用することができません。
POISON	猛毒に冒されています。歩くたびにダメージを受けます。
FLY	蝿になっています。この間は能力が極端に低下します。
CHARM	心を奪われ、味方に攻撃を仕掛けます。
SHOCK	電撃により感電しています。1ターンの間動けなくなります。
CURSE	呪いをかけられています。歩くたびにダメージを受けます。
UNDEAD	ゾンビになっています。死者のまま動かされています。
BAT	吸血鬼の呪いによりコウモリになっています。

▶ 能力のパラメータについて



ステータス画面の下にあるバーと数値は、各キャラクターの能力パラメータを表しています。バーが長いほど、あるいは数値が高いほどその能力が優れていることを示します。各能力の持つ効果は以下のとおりです。

●攻撃	剣/銃による攻撃力を表します（仲魔の場合はATTACK）。
●命中	攻撃を仕掛けたときの命中率を表します。
●防御	物理攻撃からの防御力を表します。
●回避	敵からの物理/魔法攻撃を回避する能力を表します。
●魔法威力	魔法の威力を表します。攻撃魔法の威力に影響します。
●魔法効果	魔法の効力です。数値が高いほど相手にかかりやすくなります。

●力	腕力の強さを表します。高いほど攻撃力に影響します。
●知恵	悪魔を仲魔にするときの成功率に影響します。
●魔力	魔法の効力や耐性を表します。MPの最大値にも影響します。
●体力	物理攻撃の耐性を表します。HPの最大値にも影響します。
●速さ	俊敏さを表します。値が高いほど戦闘中に早く攻撃できます。
●運	敵から逃げるときや先制攻撃の確率などに影響します。

▶ パラメータを振り分ける



能力パラメータの振り分けは、レベルアップ時に行うことができます。方向キーの上下でアップさせたい能力を選択し、右を押すとバーのマスが1増え、左でマスが1つ戻ります。計画的にパラメータを上げて、プレイヤーだけのオリジナルキャラクターを育てましょう。

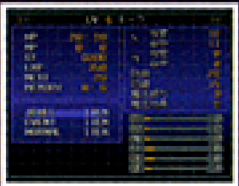
▶ リストを閲覧する

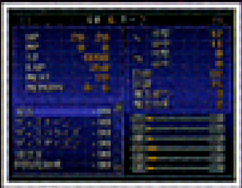
ステータス画面では、アイテムと魔法のリストが閲覧できます。主人公のステータス画面で◎ボタンを押すと所持アイテムリスト、パートナーのステータス画面で◎ボタンを押すと所持魔法リストがそれぞれ表示されます。



●アイテムリスト

ステータス画面で◎ボタンを押すと、アイテムリストが出現します。見たいアイテム項目を選択した後、L1、R1ボタンまたは方向キーの上下でページを替えられます。





●魔法リスト

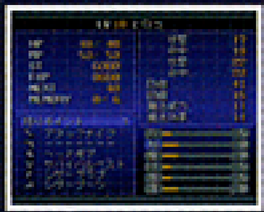
魔法を覚えているキャラクターは、ステータス画面で◎ボタンを押すと魔法リストが出現します。L1、R1ボタンまたは方向キーの上下でページを替えられます。





パラメータを効率よくアップ

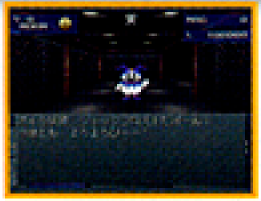
パラメータの設定はキャラクターの成長方向を決める重要な行動です。そのため各キャラクターの長所を伸ばすことがポイントになります。例えば、魔法を覚えない主人公は体力と力、魔法を使えるヒロコやベスは知恵や魔力重視、といった具合です。





バトルシステム

フィールドやダンジョンにはいろいろな悪魔が出現します。戦闘の流れを覚えておきましょう。





状況に応じて選択できるパーティバトル

悪魔との戦闘ではただ剣で斬りつけるだけでなく、4つのコマンドを駆使することで、さまざまな戦術を実行できます。ときには戦うだけでなく、会話を交わして悪魔を仲魔にしてしまうことも重要です。

戦闘画面の見方



1 敵の状態、出現数を表すアイコンです（P23参照）。現在仲魔にしている悪魔には青い光が表示されます。
2 バトルコマンドです。4つのコマンドから行動を選択して戦闘を行います（P24参照）。
3 出現した敵が表示されます。
4 メッセージウインドウです。会話や、戦闘メッセージが表示されます。
5 パーティメンバーのステータスを表します。

▶ 状態を知らせてくれるアイコン

戦闘画面には状態を示すアイコンが表示されます。戦闘時は常にこのアイコンをチェックし、効率のいい攻撃を行うことが大切です。



通常

体力充分の状態。正常であることを表します。



麻痺

麻痺（PALYZE）状態です。動けない上、歩くたびにダメージを受けます。



金縛り

金縛り（BIND）の状態です。動けなくなります。



混乱

混乱（PANIC）状態です。どんな行動を取るかわかりません。



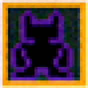
毒

毒（POISON）を受けている状態です。歩くたびにダメージを受けます。



睡眠

睡眠（SLEEP）状態を表します。動くことができません。



呪い

呪い（CURSE）の状態です。歩くたびにダメージを受けます。



感電

感電（SHOCK）状態です。1ターンの間、身動きすることができなくなります。



吸血鬼

吸血鬼の呪いによりコウモリ化（BAT）しています。



石化

石化（STONE）状態です。まったく動けなくなります。



凍結

凍結（FREEZE）状態です。凍りついて動けなくなります。



魅了

魅了（CHARM）の状態です。味方を攻撃するようになります。



ハッピー

幸せ（HAPPY）な状態です。指示通りに動かないことがあります。



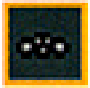
体力低下

体力が低下している状態です。HPが最大値の1/4以下を意味します。



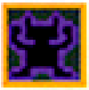
沈黙

沈黙（CLOSE）状態を表します。魔法を使うことができません。



蝿

蝿化（FLY）の状態を表します。



ゾンビ

生きる屍（UNDEAD）と化してます。ネクロマの魔法により動かされています。



死亡、瀕死

HPがゼロになり死亡（DEAD）、瀕死（DYING）状態を表します。

▶ 戦闘中に使用できる4つのコマンド

敵と遭遇したら「FIGHT」「ESCAPE」「TALK」「AUTO」の4つのコマンドから行動を選択できます。ただ闇雲に敵を攻撃するだけでなく、時には会話を交わしたり逃げ出したりすることも重要な作戦の1つです。



FIGHT［戦う］

出現した悪魔と戦闘を行います。「FIGHT」を選択するとさらに右の5つのコマンドが出現しますので、方向キーの左右でコマンドを選び、◎ボタンで決定してください。



FIGHT 選択時のコマンド

- ●SWORD/ATTACK
- ●GUN/EXTRA
- ●COMP/MAGIC
- ●ITEM/RETURN
- ●DEFEND

SWORD/ATTACK

装備している剣で攻撃を仕掛ける通常攻撃です。仲魔は、それぞれの方法で攻撃を仕掛けます。複数の敵を攻撃できる場合もあります。

[GUN/EXTRA]

装備している銃で攻撃を仕掛けます。仲魔は特殊な技を使用します（EXTRAを持っている仲魔のみ）。

[COMP/MAGIC]

会得した魔法を使用します。なお主人公は魔法を使えませんが、その代わりにCOMPコマンドを使用できます。



[ITEM/RETURN]

所持しているアイテムを使用します。仲魔はアイテムを使用できず、RETURNで主人公のCOMPの中に戻ることができます。

[DEFEND]

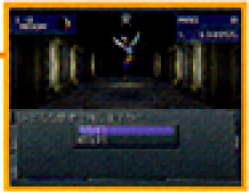
敵の攻撃から身を守ります。人間、仲魔共通のコマンドで、直接攻撃だけでなく、魔法による攻撃のダメージも緩和することができます。

ESCAPE［逃げる］



敵から逃亡します。逃亡に成功すると戦闘は終了しますが、失敗した場合は、すべての敵から攻撃を受けてしまうことになります。多用はせずに状況に応じて使用しましょう。

TALK［話す］



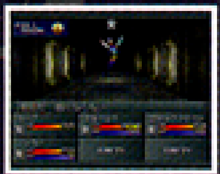
敵と交渉を行い、仲魔にしたりお金やマグネタイトをもらうことができます。パーティに同じ仲魔がいる場合は、相手も友好的な態度で接してきます。

AUTO［オートバトル］



敵を全滅させるまで自動的に攻撃を行います。AUTOを途中で止めたい場合は、戦闘中に⊗ボタンを押せばコマンド選択ができるようになります。

月の満ち欠けと仲魔の状態について





悪魔の状態は月の満ち欠けによって大きく左右されます。特にFULL MOON（満月）のときは、悪魔が興奮状態になってしまうため、交渉しても聞き入れてもらうことができません。パーティ内に同種の悪魔がいても戦闘になってしまいます。仲魔にしたいのであれば、FULL MOONのとき以外に交渉するといいでしょう。

▶ 戦闘の流れ

出現した悪魔と戦闘に入った場合は、相手を全滅させなければなりません。武器や魔法、アイテムなどを駆使して攻撃を仕掛けましょう。また、敵グループを全滅させると、続けて新たな別の敵グループが出現することがあります。



コマンドを駆使して敵を殲滅

相手を攻撃する方法には、大きく分けて「剣」「銃」「攻撃魔法」「特殊攻撃」の4つがあります。各キャラクターにコマンド入力の順番が回ってきたら、方向キーの左右で行動を選択、◎ボタンで決定します。戦闘が終了すると経験値、お金、マグネタイトを獲得し、時にはアイテムを入手することもあります。



レベルアップについて

経験値が一定まで貯まることで、各キャラクターのレベルがアップします。レベルアップするとパラメータにポイントを振り分けることができます(P20)。レベルアップ時に得られるポイントは、1レベルにつき1ポイントです。なお仲魔には経験値が入らず、レベルアップすることもありません。

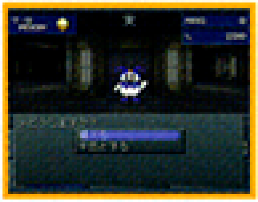


▶ 仲魔にするまでの流れ

悪魔と遭遇したときに「TALK」コマンドを選択すると、さまざまな交渉を行うことができます。ここでは悪魔との交渉の流れについて説明しましょう。

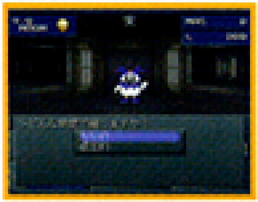
1.交渉開始

戦闘に突入したら、まず「TALK」コマンドで悪魔に話しかけます。悪魔の気を引くように、うまく接していくことが大切です。なお、主人公よりもレベルが高い悪魔は仲魔にできません。



2.会話選択

会話をしていると、悪魔が質問をしてきたり、どのような態度で接するか選択することになります。悪魔はそれぞれさまざまな性格を持っているので、よく考えて選択しましょう。



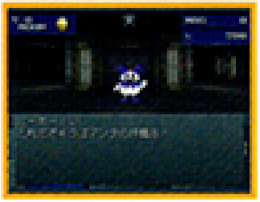
3.アイテムの要求

会話がうまく進んでいくと、悪魔がアイテムやお金を要求してくることがあります。



4.交渉成立

交渉が成立すると、悪魔は主人公のCOMPに登録されます。初期段階で悪魔召喚プログラムで仲魔にできるのは6体までですが、ゲームが進むと最高で12体までストックすることが可能です。



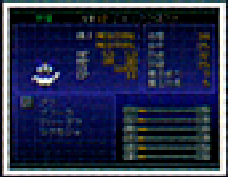
▶ オリジナルパーティを作成する

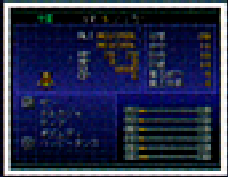
悪魔召喚プログラムにストックされた仲魔は、通常、4体までパーティに加えることができます。強力な仲魔をパーティに加えれば、パーティ全体のパワーアップにもつながるのです。以下でパーティ作りのポイントを紹介しますので、オリジナルパーティを作ってみましょう。



point 1 役割を決めて編成を行う

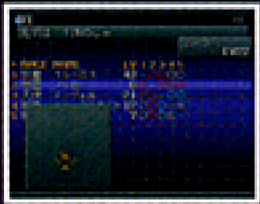
パーティを作成するときは、攻撃と回復魔法を持った仲魔を加えてバランスよく編成しましょう。





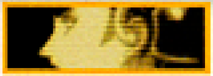
point 2 交渉で仲魔を得たら合体でパワーアップ

ストーリーが進むと、出現する悪魔も強敵が多くなっていきます。交渉で仲魔を得たら、邪教の館で合体させ、強い悪魔を仲魔にしましょう。オリジナルパーティ作りに役だってくれるはずです。

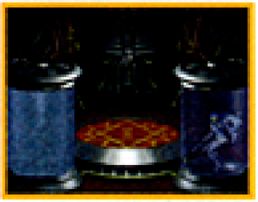


point 3 マグネタイトの残量は常にチェックしておく

悪魔にはCP（抗体ポイント）というポイントがあります。これは悪魔を連れ歩くときに消費するマグネタイト量に影響し、ポイントが高い仲魔ほど、多くのマグネタイトを消費します。マグネタイトがなくなると仲魔のHPが減少していきますので、マグネタイトの残量には常に注意しておきましょう。

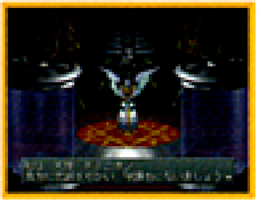


悪魔合体システム



仲魔を合体させてより強い悪魔を作り出せば、冒険の心強い味方となってくれます。

邪教の館で仲魔をパワーアップ



仲魔をパーティに加える方法は、会話による交渉だけではありません。邪教の館（P34）で合体を行えば、より強力な悪魔を仲魔にすることが可能です。

▶ 合体表のマークの見方

○	普通の合体です。合体の法則に沿った（P56）悪魔ができます。	※	精霊ができることを表します。
1	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの高い悪魔ができます。	2	元の悪魔と同種族で2ランクレベルの高い悪魔ができます。
×	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの低い悪魔ができます。	?	合体後は何が出現するかは不明です。
・	合体できないことを表します。	D	ダークサイドの悪魔が出現します。

STEP1 悪魔の合体数を決定する



まず最初に悪魔の合体数を決定します。合体数には2身合体と3身合体があり、3身合体のほうがよりランクの高い悪魔を作りだすことが可能です。なお、死んでいる仲魔は復活させないと合体させることができません。

STEP2 合体させる悪魔を選択する

合体数が決定したら、続けて合体に使用する悪魔を選択します。方向キーの上下で悪魔を選択、◎ボタンで決定してください。3身合体を行う場合は、3体の悪魔をそれぞれ選出してください。





STEP3 合体後の悪魔のステータスを確認する

合体させる悪魔を選出し終えると、合体後の悪魔のステータスが出現します。ここで◎ボタンを押すと合体を行うかを質問されます。その悪魔でよければ「YES」、やり直したい場合は「NO」を選択してください。「NO」を選択するとSTEP2まで戻ることができますので、好みの悪魔ができあがるまで何度も試してみるといいでしょう。





STEP4 悪魔の合体開始

STEP3で「YES」を選択すると、いよいよ合体開始です。合体に成功した悪魔は挨拶をして、そのまま自動的にCOMPに入れられます。パーティに加える場合は、忘れずにコマンドで呼び出しておきましょう（P15）。



情報収集と施設ガイド



冒険の途中にはさまざまな施設が出現します。上手に利用して冒険に役立てましょう。



売買や情報の収集を行える施設の数々

ダンジョン内には、主人公たちの冒険の手助けとなる各種施設があります。ショップで買い物をするだけでなく、ときには重要な情報を得られることもあります。

回復ポイント　HPやMPなどを回復できる施設

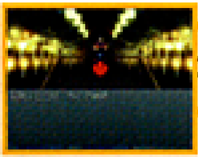
以下の施設では、お金を払うことでHP/MPの回復、呪いを解いたり死者を復活させることもできます。施設内では方向キーの上、下、左、右で行動を選択、◎ボタンで決定します。



リペアガレージ



メシア教会



ガイア神殿

ガイア神殿について

メシア教の台頭により激減したガイア神殿。数は少ないですが、カオスに属する人々にとっては体力回復など、重要な施設になります。属性が異なっていても寄付をすれば利用することが可能です。



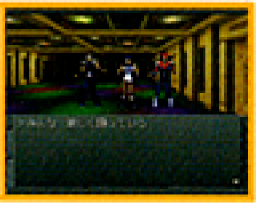
BAR　人々と会話できる情報の場

BARに集う人々からさまざまな情報を得ることができます。カウンターにいる人に「話を聞く」コマンドで会話をしてください。冒険に必要な情報を聞けることもあるので、こまめに足を運んでみましょう。



DISCO　若者たちが集う情報の場

BARと同様、さまざまな人々から冒険に役立つ情報を得ることができます。すでに会話をしている場合は「TALK」アイコンが表示され会話の開始を任意に選択できます。



ターミナル

セーブや転送を行える謎の施設

冒険のデータをセーブしたり、別の場所にあるターミナルへワープするための施設です。セーブの方法についてはP11を参照して行ってください。ほかの通信ターミナルへワープする場合は、方向キーの上、下、左、右で行き先のターミナル名を選択し、◎ボタンで決定してください。



ヴァーチャル・バトラー

安全に特訓できる仮想戦闘空間

タウンなどに設置されている仮想戦闘マシンです。お金を支払うことで、全4段階のレベルに挑戦することができます。仮想空間なので、敵に倒されても死んでしまうことはありません。なお、ヴァーチャルバトラー内に出現する悪魔は、話しかけて仲魔にすることができないので注意しておきましょう。



武器屋

強力な銃や弾丸をそろえたショップ

武器関係の品を専門に扱うショップです。剣、銃、銃に使用する弾丸なども扱っています。方向キーの上下で売買したいアイテムにカーソルを合わせ決定してください。



防具屋

攻撃から身を守る多彩な防具専門店

防具を専門に扱うショップです。防具には頭部、体、腕、足に装備するパーツがあるので覚えておきましょう。また、武器と同様、男女によって装備できないものがあります。



占い屋

進むべき道を示す便利な占い

占いによって、主人公たちが進むべき道を教えてくれることがあります。怪しげですが、困ったときには立ち寄ってみましょう。



ジャンク屋

回復アイテムを扱うショップ

怪しげなガラクタなどを店先に並べているショップです。ですが、回復系のアイテムを多く扱っているため、冒険の前に立ち寄っておくといいでしょう。



邪教の館

悪魔を合体させる邪教の館

主人公のアームターミナルに入っている仲魔を合体させる館です。合体方法には2身合体、3身合体があり、組み合わせ次第で強力な仲魔を作り出すこともできます。P56の合体表を元に合体させ、パーティを強化しましょう。




ラグの店

宝石とアイテムの交換所

冒険中に手に入れたさまざまな宝石と、珍しいアイテムや悪魔と交換してくれるショップです。売買は行えませんが、ショップでは売っていないようなアイテムが手に入ることもあります。




カジノ

ミニゲームが楽しめる娯楽施設

全6種類のゲームが楽しめるカジノ施設です。入口にあるキャッシャーでお金とコインを交換し、各種ゲームにチャレンジしてください。各ゲームについては、P35のカジノ紹介を参考にしてください。



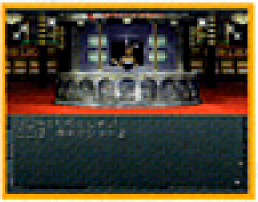
コードブレイカー

ダンジョンに作られた謎の施設

不思議な雰囲気を持った店主がいる娯楽施設。カジノとは少し異なり、ダンジョンの中でみられることがあります。ここではコインの代わりに"メタルカード"を使用することになります。



カジノ施設紹介





カジノなどの娯楽施設では、全部で7種類のゲームが楽しめます。ルールを覚えてトライしてみましょう。

思わぬアイテムが手に入る娯楽施設

ミニゲームをプレイするには、マッカをキャッシャーでコインに替える必要があります。各ゲーム共通してR1ボタンでスタート、L1ボタンで終了となります。

BIG & SMALL

数字の大小を予想する2択ゲーム

- ●1PLAY：コイン10枚　●プレイスポット：ヴァルハラなど
- ●出現する数字がBIG（5～9）かSMALL（0～4）かを当てる

方向キーの上下で、次にでる数字が「BIG（5～9）」か「SMALL（0～4）」かを当てます。当たった場合、再びR1ボタンを押すと、DOUBLE CHALLENGEへと移行します。DOUBLE CHALLENGE時に当たると獲得コインが倍になり、連続して当てればコインは倍々で増えていき、より良いアイテムが手に入ります。



①TAKE SCORE。
②WIN。このゲームで獲得しているコイン数。
③結果表示枠。青色の数字はSMALL、赤色の数字はBIG。
④連続WIN数。
⑤COINS。現在所持している総コイン数。
⑥BIG/SMALL選択枠。
⑦賞品となるアイテム名。
⑧過去の集計結果。

SUPER 27

オーソドックスな3リールスロット

●1PLAY：コイン1または5枚　●プレイスポット：ヴァルハラなど
●3ラインのリールを回し、シンボルを揃える

SUPER27はHOLDゲーム（1プレイ1コイン）とBONUSゲーム（1プレイ5コイン）にわかれており、通常はHOLDゲームとなります。HOLDゲームでは、シンボルが3個揃わない場合、□ボタン（左リール）・⊗ボタン（中リール）・◎ボタン（右リール）を押すことでリールを2個までHOLD（固定）できます。センターラインに同じシンボルが3つ揃うか、JPマークが各リールに出るとBONUSゲームが始められます。BONUSゲームは、ラインを問わず、各リールに同じシンボルが出たら、当たりとなる27ラインゲームです。

STEP 1



まずはコインを賭けてスロットスタート。揃いそうなシンボルを予測してホールドしましょう。

STEP 2



同じシンボルが揃えばビンゴ。ここからさらにBONUSゲームに突入できます。



HOLDゲーム時画面

BONUSゲーム時画面



❶EXIT。選ぶとゲームを終了します。
❷HOLDゲーム、BONUSゲーム選択枠。
❸HOLDランプ。
❹START。ゲームを開始します。
❺WIN。このゲームで獲得しているコイン数。
❻HOLDゲームウインドウ。
❼COINS。所持している総コイン数。
❽当たり一覧。
❾BONUSゲームウインドウ。
❿チャレンジシンボル。

LUCKY SYMBOL

特殊な4リールスロット

●1PLAY：コイン1枚　●プレイスポット：ヴァルハラなど
●センターラインに3～4個のシンボルをそろえる

センターラインに同じシンボルが3個以上並べるスロットです。ウインドウに出ている12個のシンボルのうち、数字が描かれたナンバーズシンボル（7を除く）が出ていたら、その数字の合計数に応じたいろいろな特典がつきます。



①EXIT。選ぶとゲームを終了します。
②獲得コイン数。
③ナンバーズシンボルの特典各種。
④メインウインドウ。
⑤HOLDランプ。
⑥LUCKY SYMBOLランプ。右の数字は倍率。
⑦現在所持している総コイン数。
⑧当たり一覧。

STEP 1



コインをベットしたら、スロットスタート。まずは数字のシンボルでラッキーチャンスを狙いましょう。

STEP 2



リール内に1/2/3の数字が出たら、その数字を合計します。写真の場合だと2+2+3=7になります。

STEP 3



HOLDができるようになる、合計数4～5が狙い目です。HOLDをうまく使って特典を増やすのがポイント。

合計数	特典	内容
0～2	はずれ	何もありません。
3	RAISE	ラッキーシンボルの倍率が2～5倍まで上がります。
4～5	HOLD	任意のリールを止めたまま、次の回に挑戦ができます。当たりが同時に出た場合は、次のプレイも同様にリールを固定させてプレイできます。
6	DOUBLE	次回当たった場合、コインが2倍になります。
7～8	LUCKY SYMBOL	この時センターラインに出ていたシンボルがLUCKY SYMBOLとなり、次回同じシンボルが揃った時、コインが2～5倍になります。
9～12	コイン	合計数に応じたコインがもらえます。 9=5枚、10=10枚、11=20枚、12=100枚。

KENO
16個の数字を予想するパネルゲーム

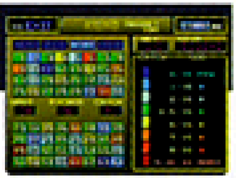
●1PLAY：コイン1～100枚　●プレイスポット：ヴァルハラなど
●確率データを元に16個の数字を当てる

1～64の数字の中から、ランダムで選ばれる16個の数字を予想するゲームです。まずNo.SELウインドウで◎ボタンを押し、数字ボードにカーソルを移動させます。続いて方向キーで64個の数字の中から数字を選んで、◎ボタンで決定してください。最大16個まで選ぶことが可能です。次に⊗ボタンを押してカーソルを戻し、BETに合わせて賭けるコイン数を決めます。◎ボタンで1枚づつ、△ボタンで10枚づつ、最大100枚賭けられます。数字の選択と賭けるコイン数が決まったらスタートです。



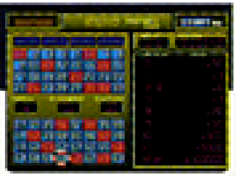
①EXIT。ゲームを終了します。
②No.SELボタン。
③BETボタン。
④RESULTボタン。
⑤ERASEボタン。
⑥数字ボード。
⑦SPOT。選択した数字の数。
⑧PICKED。選出された数。
⑨CATCH。当たったパネル数。
⑩賭けたコイン数。
⑪ゲームスタート。
⑫総合所持コイン数。
⑬倍率表。

STEP 1



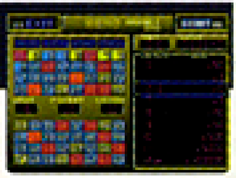
まずはRESULT画面に切り替え、過去の確率を調べましょう。赤が確率が高く、青が低いことを表します。

STEP 2



RESULTのデータを元に、結果を予想します。16個の数字を選択していきます。

STEP 3



コインは最高で100枚までベットできます。賭けた枚数により、配当も変化します。

JOKER & STARS

JOKERが加わった9リールスロット

●1PLAY：コイン1～8枚　●プレイスポット：旧ロッポンギなど
●スターによるさまざまな特典を利用し、シンボルをそろえる

9リール8ラインスロットで、賭けたコイン数だけライン数を増やせます。1から8のラインに同じシンボルが3つ並ぶと当たりです。◎ボタンで、賭けるライン数を増やし、⊗ボタンで減らしてください。9つのリールに出たスターシンボルが4つ以上だと、下表のボーナスが得られます。スターゲームはすべてリプレイのため、コインは減りません。ジョーカーはオールマイティーです。

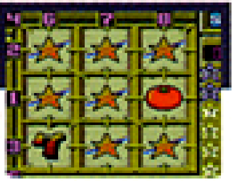
スター数	特典	内容
4	STAR HOLD	スター柄のみホールド
5	SEVEN HOLD	セブン柄のみホールド
6	CENTER JOKER	センターパネルがJOKERに変化
7	CROSS JOKER	上下左右のパネルがJOKERに変化
8	CORNER JOKER	4隅のパネルがJOKERに変化
9	COIN	コイン200枚獲得

STEP 1



コインをベットしたらスロットスタート。まずはスター柄を狙っていくのがコツです。

STEP 2



出現したスター柄の数によって、ボーナスが変化。JOKERを使えるスター数6～8個が狙い目です。



①EXIT。ゲームを終了します。
②WIN。獲得コイン数。
③当たり柄一覧。
④メインウインドウ。
⑤インフォメーションパネル。
⑥COINS。現在所持しているコインの総数。
⑦スターゲーム特典各種。
⑧エニィゲーム当たり柄一覧。

BACCARA

親/子の勝ちを予想するカードゲーム

●1PLAY：コイン1～100枚　●プレイスポット：旧ロッポンギ
●コインを賭け、カードの合計が9に近いほうを選ぶ

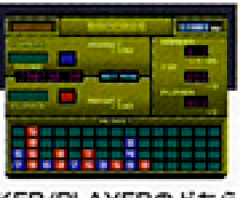
引いたカードの合計数が"9"に近いほうが勝利となるカードゲームです。まずBANKER（親）かPLAYER（子）のどちらが勝つか賭けてください（引き分けの場合はTIE）。A=1、10/J/Q/K=0と計算し、10の位は切り捨てます。まずカードが2枚配られますので、その合計が5以下なら3枚目を引き、合計が6以上ならそのまま2枚で勝負します。

BANKER
親の勝ちです。BANKERに賭けて当たった場合は、掛け金の1.95倍となって戻ってきます。

TIE
引き分けです。BANKERとPLAYERが引いた数が同数だった場合のみ。9倍になって戻ってきます。

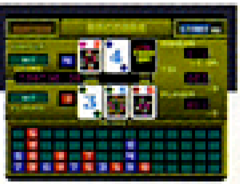
PLAYER
子の勝ちです。PLAYERに賭けて当たった場合は、掛け金の2倍となって戻ってきます。

STEP 1

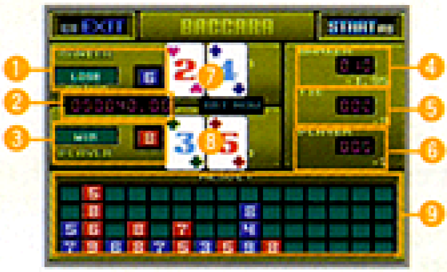


まずはBANKER/PLAYERのどちらが勝つ、あるいは引き分けるか予想します。

STEP 2



カードの合計数によって、3枚目を引くかどうか変化します。RESULTで過去の結果を参考にしましょう。



1. BANKERの結果。引いたカードの合計数が表示されます。
2. 現在の総合所持コイン数。
3. PLAYERの結果。引いたカードの合計数が表示されます。
4. BANKERに賭けたコイン数。
5. TIE（引き分け）に賭けたコイン数。
6. PLAYERに賭けたコイン数。
7. BANKER側のカード。
8. PLAYER側のカード。
9. RESULT。勝負の結果が記録されていきます。

CODE BREAKER

3~5ケタの数字を当てるゲーム

●1PLAY：メタルカード1枚　●プレイスポット：旧アカサカなど
●ヒントを元に数字を推理する

ヒントを元に、3~5ケタの数字を当てるゲームです。方向キーの上下で数字を選び、左右でケタを変更してください。JUDGE/HINTウインドウでは、その数字が答えがどれだけ合ってるか表示されます。それぞれのヒントを元に数字を推理し、当ててください。8回以内に当てることができれば、さまざまなアイテムを獲得できます。

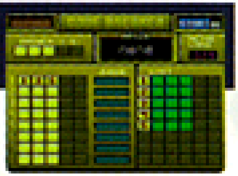
JUDGE

H（Hit）は数字とケタが合っていることを表します。そのままで固定しましょう。B（Blow）は数字が当たっていて、ケタが違っていることを表します。その数字を違うケタに入力してみましょう。

HINT

1~8までの数字がどのケタにあるかを表します。×はそのケタになく、○はそのケタにあるかもしれない、という意味です。◎はそのケタに確実にあることを表します。

STEP 1



まずは任意の3~5ケタの数字を入力しましょう。少ない回数で当てるほど高価なアイテムがもらえます。

STEP 2



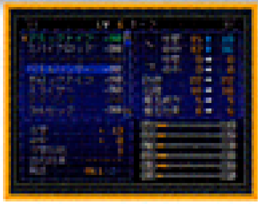
1回目の数字入力を元に、ヒントが出されます。このヒントを元に次々と正解を推理していきましょう。



①ANSWER。当たったときに正解の数字が表示されます。
②入力パネル。3~5ケタの数字を予想して入力します。
③PRIZE。当たったときにもらえるアイテム名です。少ない回数で当てるほど、いいアイテムがもらえます。
④現在所持しているメタルカードの総数。
⑤JUDGE。入力した数字が、正解の中に含まれているかを表します。
⑥HINT。入力した数字が、各ケタに含まれているかを表します。



武器/防具の紹介



強敵との戦闘に備えて、武器や防具などの装備品は万全にしておくことが大切です。

戦闘に欠かせない豊富な武器・防具の数々

主人公たちは、長い冒険の中でさまざまな武器や防具を手に入れていきます。ここではゲーム序盤に入手できる武器、防具を紹介しましょう。

剣 sword

高い攻撃力を備えた接近戦用の武器。複数の敵に攻撃可能なものもあります。

アタックナイフ	♂	格闘戦用のナイフ。
スパイクロッド	♂	釘などの鋭い突起物が付けられた棍棒。
クイーンビュート	♀	女王の鞭、打たれた者に激しい屈辱感を与える。
スライサー	♂	鋭い切れ味の細身の剣。

銃 gun

遠距離からの攻撃が可能な武器。大量の敵に対しても効果を発揮します。

ベレッタ92F	♂/♀	大破壊前の世界で最も流通していたと言われた拳銃。
デザートイーグル	♂/♀	マグナム弾も使える大型のオートマティック拳銃。
M16ライフル	♂/♀	大破壊前に米軍で採用されていたアサルトライフル。
ドミネーター	♂	強力なライフル用弾を打てるようにカスタマイズされた拳銃。

弾 bullet

銃とセットで使用する弾丸。ステータスに影響を与えるものもあります。

通常弾	♂/♀	ごく普通の鉛製弾丸。
毒針弾	♂/♀	弾頭に毒針が仕込まれ、命中した者は毒殺される。
ショットシェル	♂/♀	微小の弾を放出する散弾。
呪いの弾丸	♂/♀	一見通常だが、込められた呪いで致命傷を与える。

ヘルメット helmet

頭部を保護するための防具。比較的高い防御力を誇ります。

ヘッドギア	♂/♀	大破壊前、激しいスポーツで使われた頭部用防具。
フリッツヘルム	♂/♀	耳や後頭部までカバーするケブラー製ヘルメット。
ナップガード	♂/♀	首の後ろを守る防具。
メタルターバン	♂	特殊な金属繊維の布で作られたターバン。

アーマー armor

ボディを保護する防具。防具の中でもっとも防御力があります。

サバイバルベスト	♂/♀	野外行動用のベスト、戦闘用ではなく防御力は期待薄。
ハイレグアーマー	♀	股間が深い角度で切れ込んだ鎧、脚部が動かしやすい。
カイザーアーマー	♂/♀	いにしえの皇帝が愛用した鎧を模して作られた。
日輪の鎧	♂/♀	太陽の光を型取った鎧、まずまずの防御力。

グローブ glove

拳や腕を保護する防具。魔力を高めることもあります。

レザーグラブ	♂/♀	丈夫な革製の手袋。防御力は低い。
リベットナックル	♂/♀	革製の手袋に鋲を植え込んであり、多少攻撃に役立つ。
ジャミングアーム	♂	電波発生装置を内蔵、視聴覚器官を狂わせる。
アームブリッジ	♀	装着すると架けられた橋のように見えるので、こう呼ばれる防具。

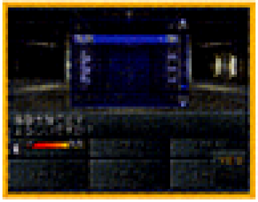
ブーツ boots

足を保護する防具。防御だけでなく移動力を高めることもあります。

レザーブーツ	♂/♀	単なる革製のブーツ。
レッガースラム	♂	衝撃吸収材が内蔵され、軽快に動けるシューズ。
エアロジェット	♂	圧縮空気を噴射して高速移動できるシューズ。
チタニウムブーツ	♂/♀	つま先や脛部にチタン合金のプレートが埋め込まれている。

アイテム紹介





アイテムは、道具として使用するだけでなく悪魔との交渉にも必要とされる重要なものばかりです。

さまざまな効果を発揮するアイテムの数々

ショップや宝箱、あるいは倒した敵から入手できるアイテムには、さまざまな効果が秘められています。ここでは、そうしたアイテムの一部を紹介しましょう。

回復アイテム recovery

傷ついた体を癒すアイテム。悪魔との交渉に役立つものもあります。

傷薬	HPを回復させます。
宝玉	HPを全回復します。
魔石	最大HPの25%分だけHPを回復します。
ヒランヤ	HP・MPを回復します。
マッスルドリンコ	上限を越えてHPを回復しますが、多用すると副作用があります。
ソーマ	HP・MPを全回復し、死亡（DEAD）／瀕死（DYING）以外の状態を治癒します。
反魂香	死亡（DEAD）／瀕死（DYING）の仲間を復活させます。
ディスポイズン	毒（POISON）にかかった仲間を解毒します。
金丹	死亡（DEAD）／瀕死（DYING）を回復します。

秘石 spirit stone

強い魔力が込められた石。戦闘中に使うことで魔法と同じ効果があります。

マハラギストーン	敵にマハラギの効果を与えます。
マハジオストーン	敵にマハジオの効果を与えます。
マハブフストーン	敵にマハーブフの効果を与えます。

お香
Incense

各種能力をアップさせるお香。使用すると体力も全回復します。

力の香	「力」のパラメータを1ポイントアップし、HPを全回復します。
知恵の香	「知恵」のパラメータを1ポイントアップし、HPを全回復します。
魔力の香	「魔力」のパラメータを1ポイントアップし、HPを全回復します。
体力の香	「体力」のパラメータを1ポイントアップし、HPを全回復します。
速さの香	「速さ」のパラメータを1ポイントアップし、HPを全回復します。
運の香	「運」のパラメータを1ポイントアップし、HPを全回復します。

その他
etc...

霊的な力を持ったアイテムの数々。使用することで効果が得られます。

破魔矢	全ての敵に強力なダメージを与えます。
秘孔針	敵数体を死亡（DEAD）にさせます。
施餓鬼米	アンデッド系の敵2体を一撃で倒します（ハンマの効果）。
蠱毒皿	敵2体にムドの効果を与えます。
如来像	HPが0になると最大値の半分まで回復等の効果があるといわれますが…。
エンゼルヘアー	味方全員が完全回復します。信仰を失った者が使うと恐ろしいことに……。
ロザリオ	HPが0になると最大の半分まで回復します。ですが信仰心を失うと…。
アミュレット	今いるフロアのダメージゾーンでダメージを受けません。
コアシールド	次の満月までの間、ダメージゾーンでダメージを受けません。
スパイラルボム	敵に使うと睡眠（SLEEP）にさせます。
リアクトシート	COMP内の悪魔を１体召喚できます。
青巻紙	４種類の回復魔法のうち１種類がランダム発動します。
赤巻紙	４種類の攻撃魔法のうち１種類がランダム発動します。
メタルカード	コードブレイカーをプレイできる銀色のカードです。



魔法紹介



ゲーム中には全5系統の魔法が存在します。各魔法の効果を覚えておきましょう。

魔法を駆使して戦闘・移動を行う

「MAGIC」コマンドを使用するとさまざまな魔法を使うことができます。以下で紹介する魔法をしっかり覚えて冒険に役立てましょう。

攻撃魔法　戦闘をより有利に進める強力な魔法の数々

名前	消費MP	特徴
アギ	3	火炎魔法……炎を呼び出し、敵1体を焼き尽くします。
アギラオ	7	
マハラギ	5	火炎魔法……炎を呼び出し、敵全体を焼き尽くします。
マハラギオン	9	
ブフ	3	凍結魔法……吹雪を呼び出し、敵1体を凍結します。
ブフーラ	8	（凍結した敵は攻撃できなくなります。）
マハーブフ	6	凍結魔法……吹雪を呼び出し、敵全体を凍結します。
マハブフーラ	11	（凍結した敵は攻撃できなくなります。）
ジオ	4	電撃魔法……雷を呼び出し、敵1体を電撃します。
ジオンガ	9	（感電した敵は攻撃できなくなります。）
マハジオ	7	電撃魔法……雷を呼び出し、敵全体を電撃します。
マハジオンガ	12	（感電した敵は攻撃できなくなります。）
ザン	2	衝撃魔法……衝撃波を呼び出し、敵1体を投ね飛ばします。
ザンマ	5	

名前	消費MP	特徴
マハザン	4	衝撃魔法……衝撃波を呼び出し、敵全体を撥ね飛ばします。
マハザンマ	7	
ハンマ	5	ゾンビなど不死の敵2体を消滅させます。
マハンマ	10	ゾンビなど不死の敵全体を消滅させます。
ムド	3	呪殺……敵2体に致死の呪いをかけます。
ムドオン	9	呪殺……複数の敵に致死の呪いをかけます。
テンタラフー	14	神経系に障害を起こし、ダメージとパニックを与えます。

攻撃補助魔法　攻撃を行いやすくするための補助魔法

名前	消費MP	特徴
ドルミナー	3	敵を昏睡（SLEEP）状態にします。
シバブー	3	敵を金縛り（BIND）状態にします。
プリンパ	2	敵を混乱（PANIC）状態にします。
ハピルマ	2	敵を至福（HAPPY）状態にします。
マリンカリン	6	敵を魅了（CHARM）状態にします。
マカジャマ	4	敵の魔法を封じます（CLOSE）。
タルンダ	4	敵の攻撃力を低下させます。
ラクンダ	4	敵の防御力を低下させます。
スクンダ	2	敵の攻撃精度（命中力）を低下させます。
デカジャ	10	すべてのカジャ系魔法の効果を失わせます。
リカジャ	5	敵に下げられた攻撃力・防御力・命中力を元の値に戻します。
テトラ	8	敵の魔法（回復系含む）・特殊魔法・特殊攻撃を1ターンの間無効にします。

防御魔法　パーティに使用する防御魔法

名前	消費MP	特徴
タルカジャ	4	味方の攻撃力を上昇させます。
ラクカジャ	4	味方の防御力を上昇させます。
スクカジャ	2	味方の攻撃精度（命中力）を上昇させます。
マカカジャ	4	味方の魔法防御力を上昇させます。
テトラジャ	5	エナジードレインを防ぎます。
マカラカーン	6	敵の魔法攻撃を反射します。
テトラカーン	6	敵の物理攻撃を反射します。

治癒魔法　傷やステータスを癒す治癒系魔法

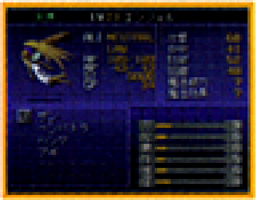
名前	消費MP	特徴
ディア	2	味方1人のHPを回復します。
ディアラマ	4	
ディアラハン	8	
メディア	6	味方全員のHPを回復します。
メディラマ	10	
メディアラハン	14	
パトラ	2	味方1人の死亡・瀕死・毒・麻痺・石化以外の状態を回復します。
ペンパトラ	4	味方全員の死亡・瀕死・毒・麻痺・石化以外の状態を回復します。
ポズムディ	4	毒（POISON）にかかった仲間を解毒します。
パララディ	6	麻痺（PALYZE）にかかった仲間を治癒します。
ペトラディ	10	石化（STONE）にかかった仲間を治癒します。
リカーム	12	味方1人の死亡・瀕死の状態をMAX HP1/4の状態で回復します。
サマリカーム	24	味方1人の死亡・瀕死の状態を回復します。
リカームドラ	8	自分の身を犠牲（DEAD）にして味方全員のHPを全回復します。

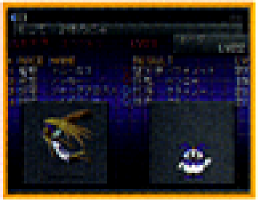
特殊魔法　不思議な効果のある特殊な魔法

名前	消費MP	特徴
マッパー	2	3Dダンジョンで自分の周囲の地形を表示します。
トラエスト	6	3Dダンジョンの現在地点から進入地点へ戻ります。
トラポート	6	最終セーブ地点へワープします。
トラフーリ	2	戦闘から脱出できます。
エストマ	6	自分より低レベルの悪魔の出現を抑えます。
サバトマ	8	仲魔を1体召喚します。
ネクロマ	20	ステータス「DEAD」の仲魔を戦闘に参加させます（参加時はステータス「UNDEAD」、戦闘が終了すると「DEAD」に戻ります）。

種族紹介

すべての悪魔はいずれかの種族に属しています。属性は合体や交渉時に重要な役割を果たします。





悪魔の種族と属性

悪魔は各属性と14の大種族に分類されます。種族と属性は、悪魔を仲魔にしたり悪魔合体を行う上で重要となりますので、しっかり理解しておきましょう。

大種族	種族	大種族	種族
神族	神霊・魔神・女神・天津神	鬼神族	破壊神・地母神・邪神・神将・国津神
魔族	魔王・妖魔・夜魔・妖精	飛天	大天使・天使・堕天使
龍族	龍神・龍王・邪龍	鳥族	霊鳥・妖鳥・凶鳥
獣族	神獣・聖獣・魔獣・妖獣	鬼族	鬼女・妖鬼・地霊・邪鬼
精霊	精霊	樹霊	妖樹
邪霊	幽鬼・悪霊・屍鬼	外道	外道・デモノイド
人	メシアン・ガイアーズ	マシン	マシン・ウィルス・ワクチン

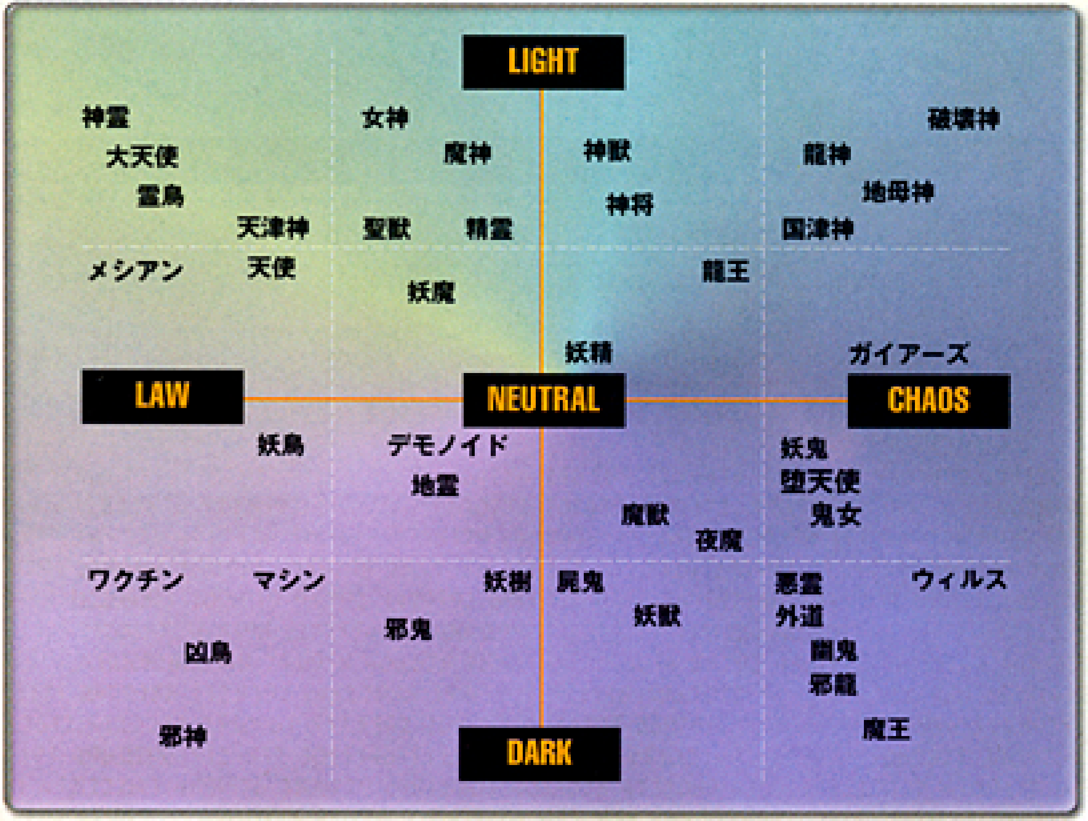
▶ 各属性の特徴

属性によって悪魔の特徴は異なります。特徴は以下のとおりです。

LAW	整然とした秩序を重んじます。
CHAOS	混沌、なすがままを重んじます。
LIGHT	開放的で善行を範とします。
DARK	邪悪で破滅的な性格を持っています。

▶ 種族と属性の関係 各種族は以下のような属性に分類されます。

各種族と属性を表す関係図です。破線で区切られた枠が、もっとも近いほうの属性に属していることを意味します。（例：破壊神→LIGHT－CHAOS属性）



悪魔の種族の特徴

悪魔は、種族によって性格が異なります。そのため、いきなり襲いかかってくるものもいれば、こちらの言葉に耳を傾けてくる大人しい悪魔もいるのです。ここでは各種族の性格を簡単に紹介しますので、会話や交渉を行う際の参考にしてください。



LIGHT/LAW

神霊	至高唯一神のそれぞれの側面の顔を持つ。本来形無き者である。
大天使	天使たちよりも上位の聖霊たち。かなりの魔力を持ち、破壊神のような存在もいる。
天津神	日本の天孫系の神々。日本の支配神である。
霊鳥	神々の乗り物であったり、聖なる力の昇華を体現するものだったりと、神聖度の高い魔物たち。

LIGHT/CHAOS

破壊神	魔神に対抗する力を持った神々。破壊と創造の力を持つ。
地母神	母なる大地の女神たち。母の優しさと、自然の厳しさの両面を持つ。かなり古い神々である。
国津神	鬼神の仲間であるが、日本の国の土着の神々。
龍神	龍族の長。神々の中でも最も古き者たちであり、人智を越えた能力と不思議な価値基準をもつ。

LIGHT/NEUTRAL

魔神	現在の中心的な神々。多くの信仰を集め、最高の力を持つ。やや享楽的な神々が多い。
女神	女の神々で慈愛をもたらす、愛に溢れた優しい神々。
神将	干支に因んだ十二神将たち。方位の守護神である。
神獣	神の猛々しい野性の力の現れ。邪悪なるものとの戦いには、大きな力を発揮する。
精霊	地水火風の四大元素の神格化。
聖獣	神聖なる魔獣。瑞兆の現れであったり、神に捧げられる犠牲であったりする。

NEUTRAL/LAW

天使	下級の天使たち。天界の使い走りだが、敵に対しては、武器をとり敢然と戦う。
妖鳥	人々を誘惑し、気に入ったものをさらって行く、危険な風の悪魔であるが、本来は魂の運び手。
メシアン	悪魔を打ちはらう救世主が現れると信じる人々。

NEUTRAL/NEUTRAL

夜魔	妖魔よりも魔力を持つ、恐ろしき夜の魔物たち。人間にとっては最も身近な魔物。
魔獣	直感で生きる獣が、魔と化したものども。危険だが、彼らは邪悪なものではない。
妖魔	魔力の強い魔物たち。その性格は暗いものではなく、光に向いている。
地霊	鬼族だが、妖精に近い。鬼となる闘気を秘めていないのだ。大地よりその力を得ている。
龍王	龍神にはいたらないが、巨大な力を秘めた龍たちである。
デモノイド	悪魔を基に造られた合成獣。
妖精	陽気な魔物たち。邪悪にも、正義にもあまり興味が無く、好き勝手やるのが好きなようだ。

NEUTRAL/CHAOS

鬼女	破壊をもたらす女魔たち。敵に対しては、容赦の無い殺戮を行う。
妖鬼	邪鬼とは逆に、彼らは他者に支配されてはいない。怒りの原理で行動する。
堕天使	かつてのセラフとの戦いで敗れ、堕ちた天使たち。いわゆる悪魔である。
ガイアーズ	センターの破壊をたくらみ、悪魔信仰復活を目論む者ども。

DARK/LAW

邪神	堕としめられた神々の中でも、最も邪悪。人間の恐怖や苦悩を求め、破壊を行う。
凶鳥	悪い兆しを運んでくる。そしてまた、人の魂を貪欲に喰うものたちである。
マシン	機械仕掛けのロボット。または、魔力で動いている操り人形だ。
ワクチン	コンピューター・ウィルスを殺すプログラムの視像化したもの。

DARK/CHAOS

魔王	堕としめられた、魔と堕天使を統べる古き神々。図り知れない潜在的な力を持つ。
邪龍	知性は無く、破壊と貪欲な食欲の衝動に駆られる、暗黒のパワーの権化である。
幽鬼	強烈な怨念により、人が死してなおも姿をとどめ、復讐をなそうとするおぞましい霊。
悪霊	幽鬼ほどの実体化ができずにとどまっている怨霊たち。肉体が希薄なため、攻撃しづらい。
外道	実体化できない悪魔たち。その姿は不定形が多い。
ウィルス	コンピューター・ウィルスプログラムの視像化したもの。

DARK/NEUTRAL

妖獣	飽く無き欲望の悪魔。破壊する純粋な力である。
邪鬼	邪神に仕える鬼。最低限にまで落ちた神々や精霊。復讐と残虐な欲望の魂。
屍鬼	悪魔の力によって、歩き回る死体たち。生前の記憶の残っているものが多い。
妖樹	放射能の影響か、樹木が意志を持ち、人々に襲いかかる。大地の怒りの体現であろうか。



悪魔合体表

合体後の種族は、合体させる悪魔の組み合わせによって決定します。表を参考にして試してみましょう。

	魔神	女神	天津神	破壊神	地母神	国津神	妖魔	夜魔	妖精	大天使	天使
魔神	ー	※	※	ー	女神	破壊神	女神	妖魔	夜魔	ー	女神
女神		ー	※	魔王	魔神	地母神	天津神	魔王	妖魔	ー	堕天使
天津神			ウンディーネ	大天使	女神	魔神	女神	堕天使	天使	魔神	霊鳥
破壊神				ー	※	※	神獣	邪神	妖鬼	邪神	天津神
地母神					ー	※	女神	破壊神	鬼女	女神	大天使
国津神						ノーム	鬼女	地母神	女神	破壊神	龍神
妖魔							エアロス	※	※	魔王	堕天使
夜魔								アーシーズ	※	妖魔	妖鳥
妖精									アクアンズ	天使	妖鳥
大天使										ー	※
天使											シルフ
堕天使											
龍神											
龍王											
霊鳥											
妖鳥											
神獣											
聖獣											
魔獣											
鬼女											
妖鬼											
地霊											
デモノイド											

●合体表の見方

※=同大種族合体

—=合体不可

同大種族合体=通常の合体の法則ではなく、別の法則により合体します。

	堕天使	龍神	龍王	霊鳥	妖鳥	神獣	聖獣	魔獣	鬼女	妖鬼	地霊	デモノイド
	破壊神	破壊神	龍神	大天使	堕天使	破壊神	神獣	神獣	地母神	国津神	国津神	妖獣
	魔神	地母神	龍神	龍神	堕天使	破壊神	魔神	神獣	龍神	地母神	地母神	邪龍
	妖鳥	魔神	女神	大天使	女神	魔神	大天使	聖獣	破壊神	神獣	国津神	妖鳥
	邪神	邪神	龍神	龍神	地母神	魔神	魔神	龍神	邪神	邪神	龍神	国津神
	魔王	魔神	龍神	龍神	女神	龍神	女神	龍王	邪龍	国津神	鬼女	鬼女
	龍王	破壊神	地母神	天津神	地母神	龍神	破壊神	龍王	破壊神	龍王	龍王	地霊
	夜魔	地母神	霊鳥	龍王	堕天使	破壊神	邪龍	妖鬼	龍王	鬼女	妖精	夜魔
	妖魔	龍王	邪龍	堕天使	妖魔	魔獣	妖獣	妖鳥	邪龍	邪鬼	魔獣	幽鬼
	天使	神獣	聖獣	天使	堕天使	龍王	魔獣	聖獣	妖鳥	堕天使	妖鬼	地霊
	※	破壊神	龍神	女神	霊鳥	魔神	神獣	神獣	女神	国津神	女神	邪神
	※	邪神	聖獣	女神	妖精	龍神	神獣	堕天使	霊鳥	妖魔	妖鬼	夜魔
	フレイミーズ	邪龍	鬼女	妖魔	夜魔	妖魔	魔獣	妖鬼	妖鳥	妖魔	邪鬼	幽鬼
		—	※	破壊神	天津神	地母神	国津神	国津神	国津神	国津神	邪神	龍王
			ウンディーネ	龍神	鬼女	国津神	龍神	聖獣	妖鬼	堕天使	国津神	邪龍
				シルフ	※	天津神	神獣	聖獣	女神	夜魔	妖魔	妖鳥
					エアロス	霊鳥	霊鳥	妖鬼	霊鳥	鬼女	妖精	凶鳥
						サラマンダー	※	※	夜魔	龍王	地母神	聖獣
							フレイミーズ	※	地母神	魔獣	龍王	魔獣
								フレイミーズ	夜魔	妖獣	妖鬼	妖獣
									ウンディーネ	※	※	妖鬼
										ノーム	※	地霊
											アーシーズ	邪鬼
												アーシーズ

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（△）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。